

DIY²
Labor



DIY²-Labor, 11.03.2021

Sprachanimation im digitalen Raum

Kurz-Dokumentation



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

DIY²-Labor: Sprachanimation im digitalen Raum

Donnerstag, 11.03.2021

14:00 -15:30 Uhr

IJAB startete am 11.03.2021 mit dem neuen Digital-Labor DIY²: Do-it-yourself in Digital International Youth Work für Fachkräfte, Projektverantwortliche und Teamer*innen, die sich in der digitalen Internationalen Jugendarbeit ausprobieren möchten. Den Anfang machte ein Labor zur Sprachanimation im digitalen Raum. Es richtete sich an alle, die schon immer wissen wollten, welche Rolle Sprachanimation in der Jugendbegegnung spielt und wie sie auch im digitalen Raum ihre Wirkung entfaltet und die das praktisch ausprobieren, Methoden variieren und reflektieren wollten.

Check-in

Die Moderation stellt Fragen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können bzw. die auf die TN zutreffen können oder nicht, bspw. „Wer ist heute aus dem Süden Deutschlands zugeschaltet?“. Die TN, die auf die Frage mit „Ja“ antworten können bzw. auf die der Sachverhalt zutrifft, lassen ihre Kamera an, die anderen schalten ihre Kamera aus. Auf diese Weise können sich die TN untereinander etwas kennenlernen. Vor Beginn des Check-ins kann die Moderation fragen: „Ist hier jemand, der*die die Methode nicht verstanden hat?“. In dem Fall, dass alle TN den Ablauf verstanden haben, müssten in diesem Moment alle Kameras ausgehen. Die Fragen können aufeinander aufbauen, z.B. erstes Kennenlernen (z.B. woher kommen die TN), inhaltliche Fragen (z.B. wer hat Erfahrung mit Sprachanimation?) und zum Schluss eine Überraschungsfrage (z.B. wer muss nach den Lockdowns nun wirklich mal zum Friseur?). Wenn TN anwesend sind, deren Kamera nicht funktioniert, kann man diese bitten, vielleicht kurz ein „nein“ oder „ja“ in den Raum zu rufen.

Input „Sprachanimation im digitalen Raum“

Bettina Wissing, Kompetenzstelle Sprache, IJAB

Ausführliche Informationen zu Sprachanimation im digitalen Raum in der IJAB-Broschüre [„Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen“](#).

Memory mit Internationalismen

(angeleitet von Bettina Wissing, IJAB)

Das Spiel funktioniert nach den Regeln des Spiels „Memory“. Ziel des Spiels ist, Paare von Internationalismen zu finden, also Wörter, die in beiden Sprachen ähnlich klingen – in diesem Fall in den Sprachen Deutsch und Griechisch (Beispiel: Musik – μουσική, mussiki). Zwei TN spielen dabei gegeneinander. Die übrigen TN erhalten über den privaten Chat jeweils einen Begriff in einer der beiden Sprachen. Bei Sprachen mit unbekanntem Alphabet ist es wichtig, die Begriffe auch in einfacher Lautschrift mitzusenden. Es muss im Vorfeld darauf geachtet werden, dass die Zahl der teilnehmenden Spieler*innen gerade ist, damit alle Begriffspaare verteilt werden können. Die Moderation kann im Falle einer ungeraden Zahl an Spieler*innen mitspielen.

Wenn alle TN über den privaten Chat einen Internationalismus bekommen haben, kann das Spiel losgehen. Die zwei Hauptspieler*innen spielen abwechselnd und fordern jeweils zwei TN der Reihe nach auf, ihren Internationalismus aufzusagen. Wenn zwei Internationalismen zueinander passen, müssen diese TN ihre Kamera ausschalten und der*die Spieler*in erhält einen Punkt. Anschließend ist der*die andere Spieler*in an der Reihe. Das Spiel wird so lange fortgeführt, bis alle Internationalismen-Paare „aufgedeckt“ wurden.

Da der Versand der Begriffe über den privaten Chat etwas zeitaufwändig ist, bietet es sich an, dass eine zweite Leitungsperson dies übernimmt, während die erste das Spiel erklärt.

Die Botschafter

(angeleitet von Anastasia Protopsalti, Nationale Koordinatorin für Sprachanimation im deutsch-griechischen Jugendaustausch, 2017-2020)

Spielbeschreibung: <http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Die-Botschafter-.pdf>

Erklärvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=XvcZ3jUrreQ&feature=youtu.be>

Die 18 TN des DIY²-Labors wurden in Break-Out-Sessions eingeteilt, da sich für das Spiel am besten Kleingruppenarbeit eignet. Jeweils eine Person vom Leitungsteam befand sich in einer Break-Out-Session. Fünf Paare von deutschen und griechischen Verben aus dem Bereich „Hobby“ waren vorgegeben:

1. lesen - διαβάζω - thiavaso
2. (Tennis) spielen - παίζω τένις – peso tennis
3. angeln - ψαρεύω – psarewo
4. kochen - μαγειρεύω – majirevo
5. rennen - τρέχω – trecho

Das Spiel beginnt, indem die Leitungen einer Person in ihrer Session über den Privatchat eines der Verbpaaare senden. Die Person muss dann dieses Verb per Pantomime vorspielen und die anderen müssen raten, um welches Verb es sich handelt und es in der Sprache des Partners (in dem Fall Griechisch) in den Raum sprechen. Für die Übersetzung wurde das Online-Lexikon <https://de.pons.com> empfohlen. Die Person, die das Verb als erste errät, erhält von der Moderation das nächste Sprachenpaar.

Für dieses Spiel eignet sich besonders die Plattform www.wonder.me, weil die TN mit ihrem Avatar real zum Leitungsteam „rennen“ können, um sich den Begriff abzuholen.

Das Paradies der Sprachanimation (oder: Blind führen)

(angeleitet von Steffen Spandler, Trainer für Sprachanimation beim Deutsch-Polnischen Jugendwerk)

- zunächst einüben des Wortschatzes (hoch – w górę; runter – w dół; rechts – w prawo; links – w lewo) vor der Kamera
- zusätzlich die Vokabeln in den Chat schicken
- ein*en freiwillige*n Teilnehmende*n auswählen, die*der sich blind zum Paradies der Sprachanimation führen lassen möchte (er*sie sollte einen flotten Computer und eine gute Verbindung haben)
- Link zum Labyrinth in den Chat schicken: <https://wordwall.net/pl/resource/5214083>
- die TN teilt den Bildschirm (muss die Berechtigung dazu bekommen), dann auf Vollbild umschalten, dann Start! Nun die Augen schließen
- Die anderen TN lotsen die Person zum Ausgang des Labyrinths
- Zum Schluss das Teilens des Bildschirms beenden und eventuell mit einer neuen Freiwilligen Person wiederholen

Quelle: <https://dpjw.org/publikationen/abc-buch-der-deutsch-polnischen-sprachanimation-ringbuch/>

Ergebnisse aus der Diskussion

Feedback zu den Methoden:

Memory mit Internationalismen

- Die Verteilung der Begriffe unter den TN kann etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen als gewünscht.

Die Botschafter

- Das Online-Lexikon spuckt verschiedene Übersetzungen aus für ein Verb. Das kann je nach Zielgruppe zu interessanten Diskussionen während des Spiels führen (z.B. warum es im Griechischen ein spezielles Verb gibt für Wasser kochen oder Essen kochen). Das Wortfeld kann erkundet werden. Wenn dies eine Herausforderung für die Zielgruppe darstellt, kann eine Auswahl von zu spielenden Verben vorher eingeübt werden.
- Die Nutzung eines Online-Lexikons kann abhängig von der Zielgruppe als Hürde empfunden werden.
- Das Online-Lexikon bietet die Funktion an, die gesuchten Fremdwörter vorzusprechen.
- In einer Gruppe konnte ein*e TN seine*ihre Kamera nicht nutzen. Sie wurde dann gebeten, den gesuchten Begriff zu umschreiben, anstatt ihn pantomimisch darzustellen.
- Gut für Kleingruppen geeignet (sonst zu unübersichtlich).

Das Paradies der Sprachanimation

- Als zusätzlicher Begriff sollte „Stopp“ eingeführt und geübt werden.
- Das Bewegen über die Pfeiltasten sollte kurz geübt werden.
- Gut, um ein Team-Gefühl entstehen zu lassen.

Allgemein:

- **Gerechte Teilhabe:** Wichtig ist bei der Vorbereitung des Programms/ Projekts zu durchdenken, wie man im Sinne der Diversität und der gerechten Teilhabe vermeidet, dass Teilnehmende ausgeschlossen werden und nicht mitspielen können, z.B. weil ihre Kamera nicht funktioniert etc.
- **Orientierung am digitalen Tool/ der Plattform:** Die Anpassung von Spielen/ Methoden im digitalen Raum variiert je nach dem genutzten Tool bzw. der Kommunikationsplattform (wie Zoom oder Big Blue Button. Diese sollten bei der Beschreibung der Spiele/Methoden angegeben werden, denn eine Änderung des Tools oder der Plattform kann dazu führen, dass das Spiel nicht mehr oder nicht wie gewünscht durchgeführt werden kann. Beispielsweise gibt es Unterschiede wie viele TN in der Galerieansicht sichtbar sind oder welche Funktionen in den Breakout-Räumen möglich sind. Das Tool muss dem Leitungsteam auf jeden Fall sehr gut bekannt sein.
- **Gruppendynamik:** Die größte Herausforderung online ist ein Gefühl für die Gruppendynamik zu entwickeln. Hier müssen Methoden erarbeitet werden, wie z.B. häufiger Feedback-Runden einbauen.
- **Bewegung:** Es ist gut, körperliche Bewegung einzubauen. Beispielsweise kann ein Gegenstand in verschiedenen Sprachen genannt werden, der dann von allen geholt werden soll. Dafür sind keine anderen Tools notwendig. Es sollte aber ein Zeitlimit genannt werden, z.B. innerhalb einer Minute.
- **Sprachversionen der Kommunikationsplattformen/ Tools:** Wenn die Sprache der Plattform/ des Tools individuell eingestellt werden kann, muss das bei der Anleitung der Methoden beachtet werden. Bestimmte Funktionen oder Buttons haben dann verschiedene Bezeichnungen. Um die TN entsprechend mehrsprachig anleiten zu können ist es sehr hilfreich, die wichtigsten Funktionen in den verschiedenen Sprachvarianten zu kennen.

Digitale Tools

Zoom (Videokonferenz-Tool): <https://zoom.us>

Typeform (Evaluationstool): <https://www.typeform.com/>

Wonder (Kommunikationsplattform): www.wonder.me

www.wordwall.net (Aktivitäten für interaktive Unterrichtsgestaltung), hier:
Labyrinth für Sprachanimationsspiel „Das Paradies der Sprachanimation“:
<https://wordwall.net/pl/resource/5214083/labirynt>

Links/Literatur

IJAB-Broschüre „[Sprachanimation bei Online-Jugendbegegnungen](#)“

IJAB-Broschüre „[Sprachanimation - inklusiv gedacht](#)“ (zweisprachig Deutsch/ Englisch)

Projekt „Sprachanimation Online“
<http://languageanimation.org/online>

DPJW-Publikation „[ABC-Buch der deutsch-polnischen Sprachanimation](#)“ (Ringbuch)